

Homeworld 3

MEHR ALS NUR KAMPAGNE

Genre: Weltraumstrategie Publisher: Gearbox Entwickler: Blackbird Interactive Termin: Februar 2024

Im Zuge der gamescom haben Gearbox und Entwickler Blackbird Interactive einen neuen Koop-Modus für Homeworld 3 vorgestellt. Micha und Reiner haben War Games schon im Vorfeld gespielt und sind vorsichtig begeistert. Von Reiner Hauser

Die Welt steht Kopf! Und zwar, weil ich in Homeworld 3 gerade endlos zoomte, die Kamera herumschiebe und den Bildausschnitt drehe, um meine Flotten auf dem riesigen Schlachtfeld im Auge zu behalten. Da verflüchtigt sich schon mal gern die Orientierung. Und dann antwortet der Kollege in dieser Koop-Schlacht auf meine Frage, wo seine Schiffe gerade zusammengeschossen werden, wenig hilfreich: »Unter dir!«

Kopf steht die Welt außerdem, weil dieser Kollege Michael Graf heißt und nicht selbst diese Preview über Homeworld 3 schreibt. Weil Podcast-Graf nämlich gerade keine Zeit hat, mache das stattdessen ich. Und ja, es tut mir leid, wenn ihr euch auf einen neuerlichen Fan-Moment mit Micha gefreut habt. Aber es ist ja nicht das erste Mal, dass ich ihm seine Lieblingsspiele wegnehme (siehe Stellaris) und sie aus meiner Sicht beurteilen darf.

Aber keine Sorge, auch mir gefällt der neue Serienteil von Blackbird Interactive gut, nachdem ich zumindest den Koop-Modus im Vorfeld der gamescom ausführlich spielen konnte. Ausschließlich loben kann ich das Schlachtenspektakel jedoch nicht.

War Games ist mehr als nur eine Koop-Funktion

Micha und ich wurden also von Gearbox eingeladen, Homeworld 3 schon vor der

gamescom (online) zu spielen – zumindest eine Demo, in der wir Zugriff auf den recht ausgefeilten Koop-Modus hatten, der War Games heißt. Ja genau, wie der Film von 1981. Ausgefeilt ist der Modus, weil es sich dabei nicht einfach nur um Gefechte mit Freunden handelt. Stattdessen bietet euch Homeworld 3 einen richtigen Modus mit interner und übergreifender Progressionsmechanik. Hier spielt ihr allein oder zusammen mit bis zu zwei Freunden in drei aufeinanderfolgenden Missionen gegen die KI. Einen solchen Durchlauf bezeichne ich der Einfachheit halber im Folgenden als Run.

So ein Run hat einige Merkmale eines Rogue-like. Die drei Missionen werden aus einem Pool zufällig zusammengestellt und aneinandergereiht. In der von uns gespielten Demo gab es nur vier verschiedene solcher Szenarien, bei Release im Februar kommenden Jahres soll die Anzahl deutlich größer sein und dann in Form von Patches und DLCs noch größer werden.

Abwechslung durch das Progressionssystem

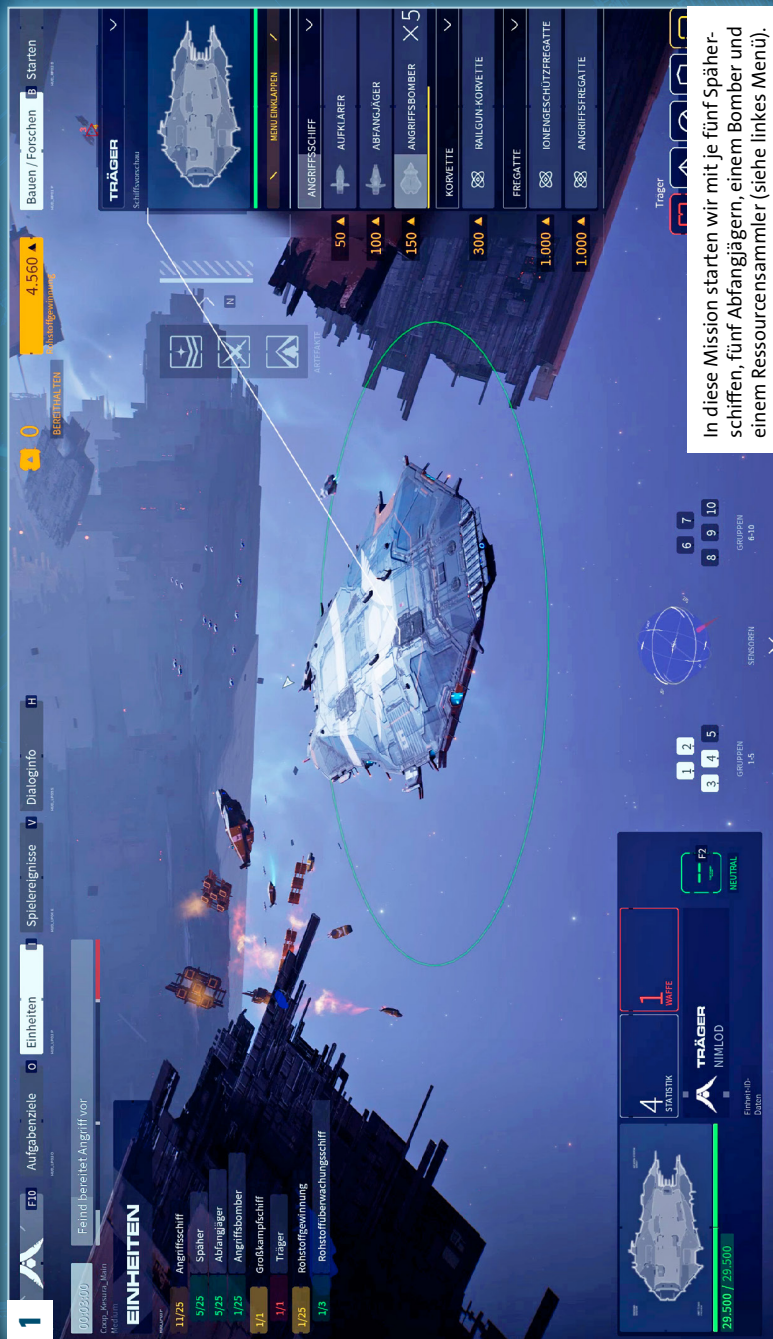
Sowohl für Niederlagen als auch Siege erhältet ihr Erfahrung für das übergreifende Progressionssystem. Das schaltet nach und nach neue Startbedingungen frei. So startet ihr auf Stufe eins erstmal mit einer normalen Flotte. Fünf Scout-Schiffe, fünf Abfang-

jäger, das Mutterschiff und ein Ressourcensammler. Schaltet ihr weitere Stufen frei, dürft ihr dann beispielsweise eine Startflotte auswählen, bei der ihr weniger Schiffe, aber dafür mehr Ressourcen habt und damit etwas flexibler seid.

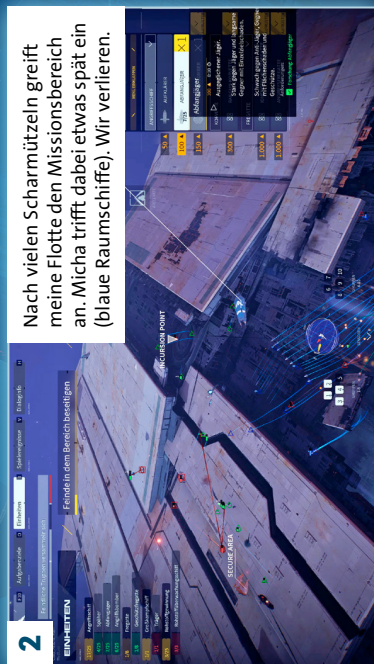
Ich gehe hier jetzt übrigens nicht auf die Details der Spielmechaniken ein, darüber hat Michael Graf in seiner Preview (Ausgabe 10/22) schon ausführlich geschrieben, schaut also gerne dort noch mal rein, wenn ihr wissen wollt, wie Homeworld 3 grundsätzlich funktioniert.

Eile statt Weile

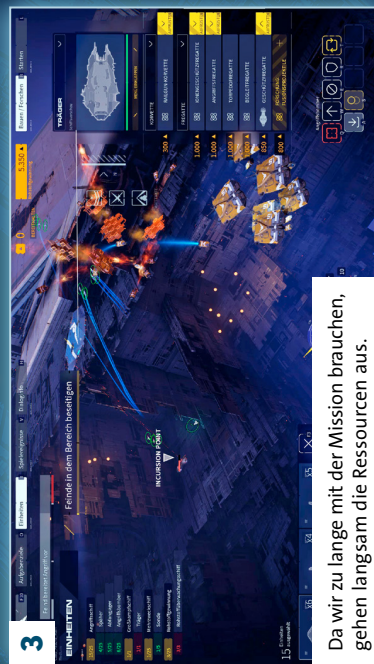
Kurz zusammengefasst: Im War-Games-Modus startet ihr mit ein paar Ressourcen und einigen Schiffen. Das Mutterschiff ist eure Basis, in der ihr neue Schiffe baut und Upgrades freischaltet. Geht dieser Träger verloren, könnt ihr zwar mit euren übrigen Schiffen weiterspielen, aber nichts mehr nachbauen und habt damit meist recht schnell verloren. Denn in War Games müsst ihr bestimmte Missionsziele erreichen, um zum nächsten Szenario zu springen und schließlich nach drei absolvierten Einsätzen den Run zu beenden. Innerhalb jedes Szenarios spawnen jedoch Gegner unbegrenzt neu an sogenannten IncurSION-Punkten. Die Ressourcen (es gibt nur eine Ressource, die schlicht Ressource heißt, so wird's nicht zu »



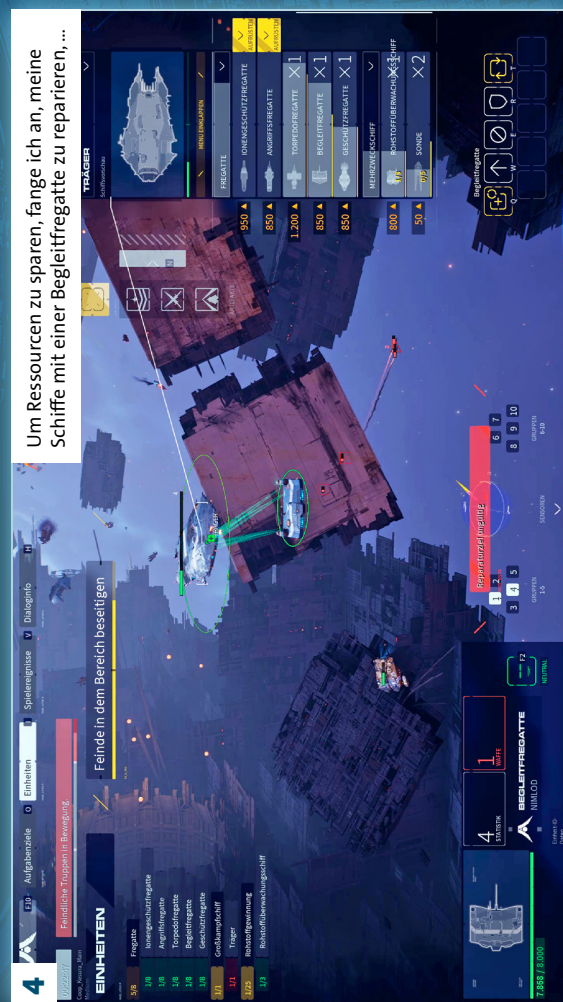
In diese Mission starten wir mit je fünf Späher-schiffen, fünf Abfangjägern, einem Bomber und einem Ressourcensammler (siehe linkes Menü).



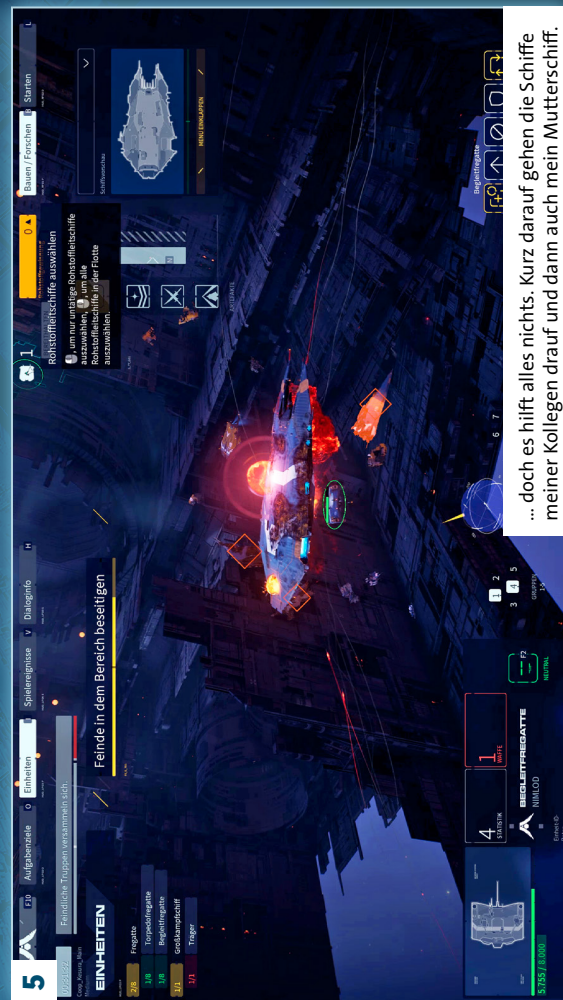
Nach vielen Scharmützeln greift meine Flotte den Missionsbereich an. Micha trifft dabei etwas spät ein (blaue Raumschiffe). Wir verlieren.



Da wir zu lange mit der Mission brauchen, gehen langsam die Ressourcen aus.



Um Ressourcen zu sparen, fange ich an, meine Schiffe mit einer Begleitfregatte zu reparieren, ...



... doch es hilft alles nichts. Kurz darauf gehen die Schiffe meiner Kollegen drauf und dann auch mein Mutterschiff.



kompliziert) zum Abbauen sind jedoch endlich. Lasst ihr euch also zu viel Zeit, gehen euch langsam aber sicher die ... nun ja, Ressourcen aus, und ihr verliert.

Keine Pause, kein Speichern

In der Demo ging es in der Regel darum, einen bestimmten Punkt auf der Karte einzunehmen und eine Zeit lang zu verteidigen oder eine Flotte irgendwohin zu eskortieren. Ist das geschafft, schaltet ihr den Warp-Antrieb an und springt direkt ins nächste Szenario. Pausen, Spielgeschwindigkeitsreduktion oder auch Speichermöglichkeiten gibt es in diesem Modus nicht! Ein Run dauert dafür auch nur 30 bis 60 Minuten.

Immerhin wird die Herausforderung heruntergedreht, wenn ihr nur zu zweit oder allein spielt. Außerdem nehmt ihr sowohl eure Schiffe als auch die aufgesparten Ressourcen mit ins nächste Szenario. Je effizienter ihr eine Mission abschließt, desto leichter habt ihr es also in der nächsten.

Artefaktboni boosten eure Flotte

Obendrein bekommt ihr für abgeschlossene Missionen ein bis drei Artefakte zur Auswahl. Das sind ziemlich starke Boosts für bestimmte Schiffstypen, die bis zum Ende des Runs eure Flotte verstärken. Da ihr bei jedem Artefakt aus drei möglichen Boosts auswählen dürft, könnt ihr euch auf bestimmte Schiffe und Taktiken konzentrieren und im Idealfall in Abstimmung mit euren Mitspielern eine hochspezialisierte Flotte

aufbauen. Bei den freischaltbaren Startbedingungen gibt es auch solche, die euch eine kleinere Flotte, aber dafür gleich ein Artefakt von Beginn an bereitstellen.

Durch diese Startbedingungen und die verschiedenen, zufällig zusammengebauten Missionstypen will der War-Games-Modus für Wiederspielwert sorgen. In der Demo ist das aufgrund des begrenzten Umfangs nur zu erahnen, ich bin daher gespannt, was bei Release dann alles am Start sein wird.

Langfristige DLC-Entwicklung

Übrigens hat Gearbox ausdrücklich versichert, dass es keinen In-Game-Shop oder Mikrotransaktionen geben werde. Neue Inhalte sollen nur in Form von DLCs veröffentlicht werden, die auch in einer Art Season Pass erhältlich sein werden.

Insgesamt ist der War-Games-Modus eine recht interessante Idee, die mich so ein bisschen an die Coop-Commander-Einsätze aus Starcraft 2 erinnern, die bei der Community sehr beliebt sind und für viel Wiederspielwert sorgen. Wenn die Umsetzung stimmt, dürfte das Homeworld 3 deutlich aufwerten, weil neben dem eigentlichen Kerninhalt der Kampagne damit ein zweites Standbein entsteht, das deutlich mehr hermacht als einfach nur ein gewöhnlicher Gefechtsmodus, der sich schnell abnutzt.

Unabhängig vom Modus wird aber natürlich vorrangig die Spielmechanik über den Wiederspielwert entscheiden. Denn gerade am Anfang ist Homeworld 3 trotz aller moder-



ner Interface-Ideen schnell überfordernd. Die Kamerasteuerung will erstmal gemeistert werden, ihr müsst den Überblick auf dem Schlachtfeld behalten und erkennen, gegen welche Schiffstypen ihr überhaupt gerade kämpft. Ihr müsst lernen, welche der zig Raumschiffstypen gut und schlecht in welchen Situationen sind und wie ihr die Umgebung zu eurem Vorteil nutzt. Allerdings gilt das in ähnlicher Form für jedes andere Strategiespiel auch.

Problem 1: Die Steuerung

Dazu kommt, dass zumindest im aktuellen Entwicklungsstand Bedienung und Interface noch nicht optimal sind. Zum Beispiel habe ich das Spiel erstmal mit der modernen Steuerung begonnen, in der ihr etwa die rechte Maustaste gedrückt halten müsst, um die Kamera zu bewegen. Außerdem bewegt sie sich hier in einem First-Person-Schema und nicht als Third-Person-Kamera. Mir hat das überhaupt nicht zugesagt, sodass ich bald auf die klassische Steuerung umgestiegen bin und damit wesentlich glücklicher war. Die Steuerung im dreidimensionalen Raum ist auch so schon kompliziert genug.

Auch die Bewegung der Schiffe, besonders um große Objekte herum, ist noch hakelig. Vor allem meine trägen Schiffe mit hoher Reichweite kamen häufig nicht damit klar und mussten manuell um große Teile im





In der taktischen Sicht bekommt ihr einen vereinfachten Überblick über das Geschehen.

Ihr könnt einen Run auch allein abschließen, die Gegner und Ressourcen sind dann verringert.



Raum herumgeführt werden. Zusätzlich ist das Interface-Feedback beim Einsatz von Spezialfähigkeiten nicht klar genug. Häufig konnte ich nicht erkennen, ob eine Einheit den Befehl ausgeführt hat oder ob ich mich mal wieder verlickt hatte.

Problem 2: Der Mensch

Als Anfänger ist das alles schnell zu viel, so dass die Feinheiten komplett untergehen. Denn dass ich beispielsweise meine Bomber gezielt irgendwo verstecke, das Tarn-Upgrade erforsche und dann im richtigen Moment einsetze, dafür fehlte mir die Zeit, besonders in diesem Modus, der mich nicht pausieren lässt. Und gleichzeitig war es zumindest in der Demo auch nicht notwendig.

In zu vielen Strategiespielen sind diese Feinheiten des Gameplays nur unnötiger Schnickschnack und kaum relevant, weil es fast immer effektiver ist, die Aufmerksamkeit in eine starke Wirtschaft zu investieren, anstatt taktische Meisterleistungen abzuliefern. Denn deren Effektivität steht oft nicht im Verhältnis zum Aufwand.

Ins Unbekannte

Ob es Homeworld 3 gelingt, auf dieser Gameplay-Ebene zu überzeugen, wird erst

der Langzeittest mit der fertigen Release-Version mit Sicherheit beantworten können. Denn für eine abschließende Einschätzung brauchen wir zuallererst einmal viel Übung mit dem Spiel. Und davon hängt dann auch ab, wie gut der schicke War-Games-Modus am Ende wirklich wird.

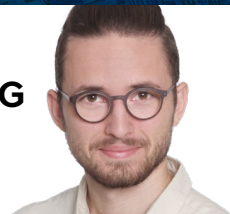
So oder so dürfte das wahre Highlight aber die Kampagne werden, zu der es jetzt auch endlich einen ersten Story-Trailer gibt. Darin erfahren wir, dass Kara S'jet, die Heldin aus früheren Homeworld-Teilen, ein Sternentorssystem gefunden und geöffnet hatte, das der Galaxie ein goldenes Zeitalter des Handels und der Entdeckung bescherte. Dann aber breitete sich eine geheimnisvolle Dunkelheit aus, die Tore und Planeten verschluckte. Kara machte sich daraufhin ins Ungewisse auf, um den Ursprung der Bedrohung zu finden. Doch dann brach der Kontakt mit der Flotte ab.

In Homeworld 3 spielt ihr nun aus Sicht der Nachfolgerin Imogen S'jet und versucht mit einer zweiten Flotte herauszufinden, was mit Kara passiert ist und gegebenenfalls ihre Mission fortzusetzen. Visuell ist die Inszenierung dabei schon recht beeindruckend, sei es bei den Zwischensequenzen oder den großen Schlachtfeldern. Allzu

viele Rückschlüsse auf die Qualität der Kampagne lässt dieser Trailer aber freilich nicht zu, auch dahingehend müssen wir uns noch gedulden. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Die Entwickler und Entwicklerinnen haben sich da mit dem Koop-Modus eine ziemlich coole Sache ausgedacht, deren cleverer Gedanke am Ende nur an der Umsetzung scheitern könnte. Denn dieser recht hektische Modus wird von der Abwechslung leben müssen, da die Zugpferde Story und Inszenierung hier keine oder eine geringere Rolle spielen. Ansonsten bin ich jetzt nach meinem Erstkontakt mit Homeworld 3 angetan, aber auch noch nicht restlos überzeugt. Zumindest in meinem leicht überforderten Zustand hatte das Echtzeitstrategiespiel ein ganz ähnliches Problem wie Victoria 3 oder Total War. Die schöne Grafik und viele tolle Ideen wie zum Beispiel das dauerhafte Bestehenbleiben von Rumpfschäden kommen kaum zur Geltung. Denn in der ganzen Hektik habe ich kaum Zeit, meine Schiffe und die Umgebung mal in Ruhe aus der Nähe zu bewundern. Stattdessen spiele ich meist mit einem weiten Zoom, um ja nicht zu verpassen, wie ein neuer Feind meine Ressourcensammler angreift. Dabei wäre Homeworld 3 so hübsch! Die Explosionen, das reflektierende Licht auf den Schiffshüllen und die Szenarien! Trotzdem wird mir mein erster Kontakt mit diesem Spiel positiv in Erinnerung bleiben. Denn es transportiert wunderbar das erhabene Gefühl der Weiten und der Schönheit des Alls. Und ganz nebenbei fabriziert der Koop-Modus auch noch herrliche Geschichten, etwa wenn drei Leute gleichzeitig über die ganze Hektik das Missionsziel vergessen und dann einer nach dem anderen von der KI niedergekämpft wird.



Explosionen und die Grafik allgemein sind spektakulär.